

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Jabatan guru sebagai suatu profesi menuntut kepada guru untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tugas guru sebagai pendidik berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu dan pengetahuan dan teknologi kepada peserta didik. Tugas guru sebagai pelatih berarti mengembangkan keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan peserta didik. Sedangkan peserta didik akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar. Jadi dalam proses belajar mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah peserta didik, bagaimana kemampuan dan keadaannya, baru setelah itu menentukan komponen-komponen yang lain. Apa bahan yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak, alat dan fasilitas apa yang cocok dan mendukung, semua itu harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

“Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bidang studi yang merupakan perpaduan atau fungsi dari berbagai mata pelajaran seperti ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, dan antropologi. Mata pelajaran mata

pelajaran yang tergabung itu memiliki cirri yang sama sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi” menurut Nurhadi (2011:vii).IPS juga adalah disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat.Menurut Ahmad Susanto (2013:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu social dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Selain itu, dikatakan bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan 2 pendidikan menurut Somantri dalam Sapriya (2011:11).Tujuan pembelajaran IPS Menurut Sardjiyo dkk (2009:129) dalam kurikulum IPS tahun 2006, mata pelajaran IPS memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal nasional dan global.

Dari hasil observasi di SD 02Kajar proses pembelajaran IPS yang dilakukan guru kelas V adalah dengan menerangkan terlebih dahulu kemudian siswa bekerja kelompok yang menggunakan sumber belajar dari

LKS dan buku paket. Karakteristik siswa kelas V lumayan aktif namun kurang bisa mengemukakan pendapat, diam ketika ditanya, dan juga ragu-ragu dalam menjawab. Dalam pembelajaran IPS ini guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Mengenai media sebenarnya sudah menunjang tetapi hanya ala kadarnya dan jarang digunakan. Sedangkan dari hasil wawancara dengan siswa kelas V mengatakan bahwa siswa kurang senang dengan pelajaran ips dikarenakan materi yang banyak. Selain itu guru kurang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dilihat dari guru jarang mengelompokkan siswa dalam diskusi kelas dan siswa kurang jelas ketika guru menerangkan. Namun kendala dalam pembelajaran yang diterapkan guru yaitu siswa menjadi kurang bisa mengekspresikan dirinya dan juga kurang percaya diri ketika berhadapan dengan orang banyak maupun dihadapan teman-temannya sendiri ketika maju kedepan, hal ini terjadi karena guru terlalu mendominasi pembelajaran dikelas dan kurang memberi kebebasan terhadap siswanya. Nilai siswa juga banyak yang tidak memenuhi KKM jika dipersentasekan adalah Tuntas: 48%, Tidak Tuntas: 52%, Ketuntasan Klasikal: 75%, sedangkan KKM mata pelajaran IPS adalah: 75.

Hal tersebut yang menjadi alasan perlu diterapkannya suatu model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa untuk aktif saat pembelajaran berlangsung serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada model ini siswa diberikan kesempatan untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang meningkatkan kesadaran

terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain menurut Ari Shoimin (2014:161). Adapun langkah-langkah *Role Playing* menurut Ari Shoimin (2014:161) adalah : 1.Memilih situasi bermain peran, 2.Mempersiapkan kegiatan bermain peran, 3.Memilih peserta/pemain peran, 4.Mempersiapkan penonton, 5.Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran), dan 6.Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran. Tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan bermain peran sesuai dengan jenis belajar yang dilaksanakan yaitu: (1) belajar dengan berbuat, tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif atau keterampilan-keterampilan yang reaktif, (2) belajar melalui peniruan, tujuannya adalah menyamakan tingkah laku sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkannya, (3) belajar melalui balikan, mempunyai tujuan untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, (4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan-keterampilan dengan mengulangnya pada penampilan berikutnya (dalam jurnal Sigit Prasajo, Tri Saptuti Susiani, dan Joharman). Didalam penggunaan model ini peneliti juga menggunakan media untuk mempermudah proses pembelajaran berupa media wayang, media wayang dipilih karena dengan menggunakan media wayang tersebut akan mempermudah siswa untuk memerankan tokoh, selain itu juga dengan adanya media siswa menjadi lebih suka dan dan lebih tertarik.

Sesuai dengan penelitian Hanifah Nur Pratiwi, Sudianto (2013) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar” Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216. Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I memperoleh skor 18,2 dari skor ideal 28 dengan rata – rata 2,6. Persentase keberhasilan yang dicapai pada siklus I sebesar 65% dengan kategori “Cukup”, hasil ini belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Aktivitas siswa pada siklus I belum maksimal dikarenakan siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Aktivitas siswa yang belum maksimal pada siklus I meliputi mengajukan pertanyaan. Setelah adanya perbaikan pada pembelajaran siklus III, aktivitas siswa secara keseluruhan memperoleh skor 25,5 dari skor ideal 28 dengan rata – rata 3,6. Persentase keberhasilan pada siklus III mencapai 91% dengan kategori “Sangat baik”. Hal ini berarti ada peningkatan aktivitas siswa sebesar 26% dari 65% pada siklus I menjadi 91% pada siklus III. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III terlihat pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, bermian peran, mengerjakan soal evaluasi. Pembelajaran IPS di SD yang mempunyai materi sangat banyak dan menuntut siswa untuk menghafal, terutama pada materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan yang menuntut siswa untuk menghafal siapa saja tokoh yang berjuang dalam mempertahankan kemerdekaan. Maka dari itu dengan menerapkan model pembelajaran *Role*

Playing bermedia wayang siswa akan lebih mudah memahami materi, karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang aktif dan suka dengan permainan. Dalam model pembelajaran *Role Playing* siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, berkesan dengan kuat dan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan antusias, serta siswa dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatannya sendiri. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Role Playing Melalui Media Wayang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD 02 Kajar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan dengan menggunakan model role playing di kelas V SD 02 Kajar?
2. Bagaimana penerapan model role playing melalui media wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan di kelas V SD 02 Kajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS pada materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan menggunakan model role playing di kelas V SD 02 Kajar.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan model role playing melalui media wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan di kelas V SD 02 Kajar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan IPS yang berkenaan dengan penerapan *Model Role Playing* dan *Media Wayang*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat diharapkan dapat membantu siswa memahami pelajaran IPS khususnya pada materi tokoh-tokoh kemerdekaan dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui model *Role Playing* dan *Media Wayang*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan guru sebagai rujukan dalam proses pembelajaran yakni model Role Playing dan Media Wayang yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, memberikan pengalaman bagi guru, serta memberikan dorongan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dan *Media Wayang*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD 02 Kajar, dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran pada semua kelas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian bermanfaat sebagai syarat lulusan untuk mendapatkan gelar S1 dan untuk mengembangkan keilmuan peneliti sebagai calon guru jika model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mata pelajaran IPS. Serta sebagai bahan dan acuan bagi penelitian yang sama.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Role Playing Melalui Media Wayang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD 02

Kajar” memiliki ruang lingkup yang dilakukan di SD 02 Kajar Dawe Kudus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD 02 Kajar Dawe Kudus yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Obyek penelitian ini pada materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada Kompetensi Dasar 2.4 yakni menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Variabel yang teliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, model *Role Playing* dan *Media Wayang*. Yang difokuskan pada keterampilan guru, media pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang masih rendah.

1.6 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Model Role Playing

Model Role Playing adalah model yang memberikan kesempatan siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Adapun langkah-langkah *Role Playing* menurut adalah : 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, 3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang, 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5. Memanggil siswa

yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6. Masing-masing duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan, 7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9. Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10. Evaluasi, dan yang terakhir adalah nomor 11. Penutup.

b. Media Wayang

Peran wayang dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat cukuplah besar, wayang juga bisa dikatakan sebagai perlambang kehidupan manusia yang baik secara individu maupun secara kelompok. Penggunaan wayang dalam proses pembelajaran merupakan sebuah inovasi, dengan media yang menyenangkan yakni menggunakan media wayang dalam pembelajaran, anak-anak akan berkembang perasaannya, yaitu perasaan religius, sosial, individual, dan lain-lainnya yang semuanya itu berarti kecintaan terhadap agama, terhadap hidup kemanusiaan, termasuk pada dirinya sendiri. Dengan pembelajaran menggunakan media wayang diharapkan anak didik bisa lebih memahami konsep pembelajaran yang diajarkan.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik tingkah laku maupun kemampuan yang dimiliki siswa, yang

mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar

d. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengintegrasikan dari berbagai ilmu-ilmu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan menjadi warga yang cinta damai.

e. Menghargai perjuangan para Tokoh dalam mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Menghargai perjuangan para Tokoh dalam mempertahankan Kemerdekaan Indonesia. Yang ada pada mata pelajaran IPS kelas V semester 2. Penjajahan bangsa indonesia mengusir penjajah sudah dimulai sejak penjajah menginjakkan kakinya di indonesia. Munculnya para tokoh atau pahlawan yang berjuang melawan penjajah seringkali mengalami kegagalan karena tidak adanya rasa persatuan dan kesatuan. Masing - masing tokoh masih berjuang, membela dan mempertahankan daerahnya sendiri – sendiri.